

शुरू में सीखने वालों के लिए
गली के खेल
तथा
पारंपरिक खेल



अरुणा ठक्कर



शुरू में सीखने वालों के लिए गली के पारंपरिक खेल

ग्रामीण जनजातियों या शहरी झोपड़पट्टियों के बच्चों के लिए शैक्षणिक योजनाओं में दो प्रमुख समस्याएँ हैं। पहली, चीज – वस्तुओं की कमी और दूसरी, बच्चों में उपेक्षा का भाव, उपस्थिति में अनियमितता और छोड़ देना। बहुधा आर्थिक आवश्यकताएँ और परिवार के लिए बड़ी जिम्मेदारी के कारण पाठशाला के घंटों को सीमित करता है।

जब भी कभी इन कारणों का विश्लेषण किया गया तो यही तर्क दिए गए कि पढ़ति बहुत कठोर और अरुचिकर है, पाठ बड़े कठिन हैं। अध्यापक में कल्पनात्मक प्रयासों के प्रशिक्षण और साधनों का अभाव है। कुछ अन्य कारण भी हैं जो बिल्कुल उचित हैं। ग्रामीण क्षेत्रों में बच्चे आजादी से घूमते-फिरते रहते हैं, झोपड़पट्टियों के बच्चे गलियों में रहते हैं, इधर-उधर खेलते हैं और उनमें घर में रहने के अनुशासन का अभाव होता है। जब तक खूब अंधेरा न हो जाये या मौसम खराब न होवे वे अंदर नहीं जाते।

बच्चा जब पाठशाला में नहीं होता, वह अपने दोस्तों के साथ गलियों में खेले जानेवाले तमाम खेल, खेल रहा होता है जैसे 'गुल्ली डंडा' (एक छोटी लकड़ी को बड़ी से मारना), 'पिट्टू' (सात पत्थरों को एक के ऊपर रखकर पत्थर से मारना) गोली-कंचा, एक डोरी को कस कर लपेट कर लट्टू नचाना। लड़कियाँ शायद 'लंगड़ी' खेलती हैं (एक पैर पर कूदते हुए दूसरों को पकड़ना), 'पछेता' (पाँच पत्थर) खेलती हैं। हर पीढ़ी और हर बस्ती चाहे वह कितनी भी छोटी हो, उनके अपने खेलकूद होते हैं। बहुधा एक ही खेल को खेलने के अलग-अलग प्रकार होते हैं।

चूंकि बम्बई एक ऐसा शहर है जिसमें ऊँची अट्टालिकाओं से झोपड़पट्टियाँ जुड़ी रहती हैं, हमारी बस्ती में 'स्कूल' एक 'दोहरा' स्कूल होता है। प्रातःकालीन आर्थिक दृष्टि से सम्पन्न पूर्व पाठशाला

और अपरान्ह की बालवाड़ी जो मुफ्त होती है और जिसमें मिला आयुवर्ग होता है। यह पूर्णतया एक ऐच्छिक प्रयास है। हम न्यूनतम व्यव के आधार पर काम करना सीख रहे हैं और २½ वर्ष से लेकर १४ वर्ष तक के आयुवर्ग को सिखाने का मार्ग खोजते हैं। इनमें से कुछ नगरपालिका के सुबह के स्कूलों में जाते हैं, कुछ बिल्कुल स्कूल गये ही नहीं और कुछ काम करते हैं।

हमारे प्रयास लघुस्तर के और अभ्यासमय हैं। इनसे कुछ साधनों का विकास हुआ है और चिंतन प्रक्रिया प्रारम्भ हुई है, विशेषतया प्रारम्भिक पढ़ाई की प्रोत्ति करने में। पूर्व-पाठशाला के बच्चों के कारण ध्यान खेलकूद पर ही अधिक दिया जाता है। खेल-खेल में सीखने के अनेक लाभ हैं। इससे शरीर में फुर्ती रहती है, ध्यान बंटाने का गुण आता है और अपने कारनामों का परिणाम प्रत्यक्ष रूप से देखने का जोश पैदा होता है।

इसके अतिरिक्त गली के कई खेल-कूद और म्बिलौने, शैक्षणिक वैधिन्य परम्परागत खेलों में सम्मिलित हो गये हैं जैसे कि छौपत और गंजीफा।

परम्परागत भारतीय खेलकूद गुणवत्ता या सुरक्षा स्तर में, किसी से कम नहीं हैं क्योंकि उनका गठन आनंद प्रदान करने के लिए किया गया है। हम धीरे-धीरे उन बढ़िया खेलों को भूलते जा रहे हैं और उनकी अवहेलना करते हैं। यदि परिवार, समाज और पाठशालाएँ फिर से उनको अपनाने लगे तो हमें बहुत कुछ मिल सकेगा।

गली के खेलकूदों और परम्परागत खेलकूदों पर हमारी योजना इस आशा से बनायी गयी है कि अध्यापक और अन्य लोग जो बच्चों से उन देशों में जुड़े हुए हैं जहाँ साधन कम हैं, खेल के इस माध्यम का उपयोग ज समाज में पहले से ही प्रचलित है, सरलता से कर सकें।



हमारे उद्देश्य हैं -

- गली के खेलकूदों और पारम्परिक खेलकूदों का प्रयोग करना जिनमें वस्तुतः किसी सामान की आवश्यकता नहीं पड़ती और जिन्हें आमतौर पर सब जानते हैं।
- इन खेलों में संशोधन करना जिससे चेतना मिल सके।
- उन्हें अधिक विचारशील बनाना जिससे उनका उपयोग संख्या सिखाने और अक्षर ज्ञान के लिए किया जा सके।
- इस विचार की प्रोन्नति के लिए प्रयास करना कि प्रचलित विधियों के अतिरिक्त अन्य भी कई विधियाँ हैं जिनसे खेल खेला जा सकता है। क्योंकि खेल एक आनंद है, इसमें अंतर्निहित एक चुनौती है जिसमें सुधार लाया जा सकता है।

कुल आयोजन देश के अधिकांश भागों में सामान्यतः प्रचलित विभिन्न खेलकूदों तक सीमित है। मुझे विश्वास है कि इसमें और भी कितनों का समावेश हो सकता है और तदनुसार विभिन्न उपयोगों के विषय में सुझाव दिए जा सकते हैं। नियमों को सरल किया जा सकता है, उनमें सुधार लाया जा सकता है और नये बनाये जा सकते हैं जो आयु स्तरों और अन्य आवश्यकताओं के अनुसार हों।

यहाँ, यह कहना असंभव नहीं होगा कि संभवतः वे लोग जो छोटे बच्चों से जुड़े हुए हैं, उनका सहानुभूतिपूर्ण दृष्टिकोण और योजना बच्चों के विकास और प्रशिक्षण खेलकूद के माध्यम से उनका संपूर्ण विकास कर सकेंगे।

FF



हापस्काच

गली या अहाते में खेले जाने वाले खेलों में सबसे आम खेल 'हापस्काच' है। भारत में बच्चे इसे 'डक्की टक्की' कहते हैं।



यह आकृति जमीन पर लकड़ी से या पक्की जमीन पर खड़िया से बनायी जाती है। सिर्फ एक छोटा-सा चौड़ा पत्थर फेंकने को चाहिए बस बच्चे खानों में उछलते-कूदते जाते हैं। बहुत सी जगहों पर इस तरह के जाने-पहचाने दृश्य दिखायी देते हैं। लड़कियों को इसमें ज्यादा मज़ा आता है। इस खेल में बच्चे खूब रम जाते हैं और इसमें कुछ भी खर्च नहीं आता।



विकल्प

पहला विकल्प इसमें १-९ तक गिनतियाँ लिखना या (८ के बजाय) जिससे सभी 'एकल' लिए जा सकें। फेंको, गिनो और आगे खेलो।

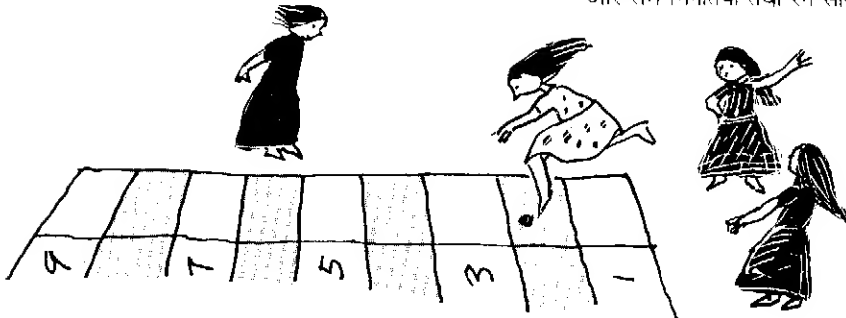
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

क) १ में पत्थर फेंको १ के ऊपर से कूदो - २, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९ में उछलो और बाहर कूदो। फिर पत्थर २ में फेंको १ में कूदो २ के ऊपर से उछलो, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९ में उछलो और कूद कर बाहर निकलो। गिनतियों की पहचान आसान हो जाती है।

ख) हमारे सामने एक दूसरा विकल्प भी है जो हमारी सहायता इस समस्या को हल करने में करता है कि किसी विशेष गिनती के पूर्व क्या आता है। सबसे आसान हल था उल्टी गिनती गिनना। इसलिए हम १ में फेंकते हैं, १ के ऊपर से कूदते हैं, २, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९ में उछलते हैं फिर घूम जाते हैं, ९, ८, ७, ६, ५, ४, ३, २, १ में वापस उछलते हैं। हम समझ लें, यह रॉकेट छोड़ने के लिए उल्टी गिनती गिनने की तरह है।

ग) हापस्कॉच ने इस विचार को भी संबल दिया कि दो तरफें हैं, दायें और बायें। गिनतियों की तरफ फेंको, बिना गिनतियों की तरफ कूदो।

घ) आगे हमने एकांतर गिनतियों के खानों को लाल कार्ड बोर्डों से ढकने की कोशिश की। हम अब विषम और सम गिनतियाँ तथा रंग सीख सके।



8	
6	
4	
2	

२ एक भिन्न विकल्प भी लिया गया जो एक 'बॉगल' सेट से मिलता-जुलता है। इस बार आकृति एक वर्ग था जिसमें ९ वर्ग थे। अक्षर सीखने वाले बच्चों के लिए मात्राएं याद रखना मुश्किल था। किसी अक्षर में स्वर लगाने के लिये किसी आंशिक निशान लगाना जरूरी है भारतीय भाषाएं जैसे कि हिन्दी की यही समस्या है। ग्यारह बड़े आंशिक निशानों की कतार में से जो स्वर के रूप में जुड़ते हैं उनमें से हम, प्रारंभ में सरल दो का चुनाव करते हैं।

- 'अ' की आवाज को 'i' द्वारा बताया गया है

- 'इ' की आवाज को 'e' द्वारा बताया गया है।

बालवाड़ी समूह में एक बच्ची का नाम 'रानी' है। वह अक्सर अपने नाम के लिए 'रन' लिखती है।

क) हमने अक्षरों का हापस्कॉच भी शुरू किया। आप उन्हीं वर्गों में कूद सकते हैं जो इससे जुड़ा हो जिसके अंदर आप हैं। हमने शब्द लिखा और रानी को कूद कर शब्द के अक्षरों और स्वरों का विन्यास दिखाना पड़ा। इससे दूसरे शब्द आए जिनका काफ़िया 'रानी' से मिलता था - 'पानी' 'धानी' हमने एक स्वर वाले सरल शब्दों को लिया 'दान' 'पान' 'धान'

ख) हमने इसमें और वैभिन्न पैदा किया और इसे एक पठन-खेल की तरह बना दिया। एक बच्चा उछलकर शब्द का विन्यास दिखाता और दूसरे उसको पढ़ते।

ग) कभी कभी वे उसे लिखते भी

घ) हमने वर्ग को बुझोवल खेल की तरह प्रयोग किया - रानी क्या लायी? सोचो और कूदो - 'पानी'। उसने कौन से रंग के कपड़े पहने हैं? 'धानी' इससे शब्दों के अर्थ भी समझ आने लगे।

वही बनावट दो स्वर का प्रयोग करने के लिए सरल बनायी जा सकती है - उदाहरणार्थ - 'अ' की आवाज दूसरे अक्षर के लिए जैसे 'ताला' 'काला', 'माला', 'नाला', 'जाला'।

घ	i	द
र	न	प
ब	स	ी

रानी धानी
पानी

त	i	क
न	ल	प
भ	र	ज

अक्षरों और स्वरों को किसी विशेष स्वर के अभ्यास के लिए बदला जा सकता है जैसे कि 'ऐ' 'औ' 'ऌ' 'ॡ'।

बैर
गैर
सैर
तैर

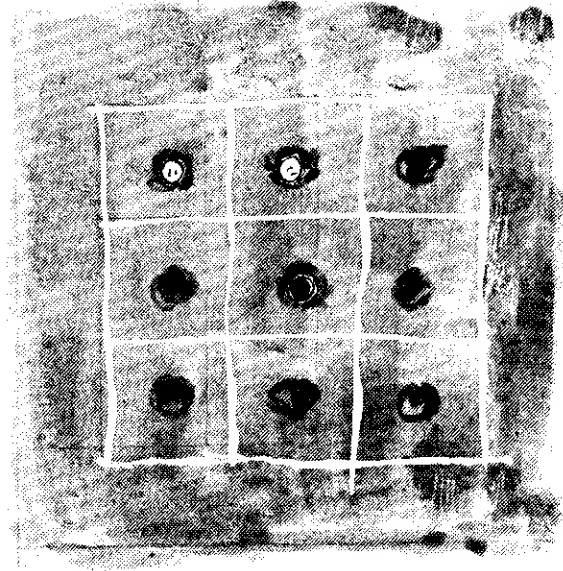
ग	न	र
ब	ॡ	प
स	त	ख

घ	श	फ
क	ॡ	म
भ	र	ल

फूल
धूल
मूल
शूल

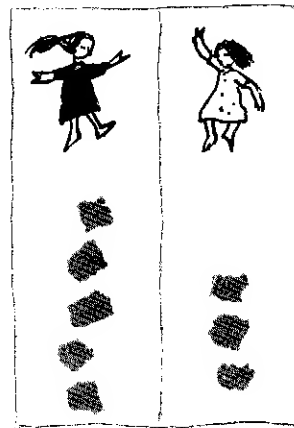
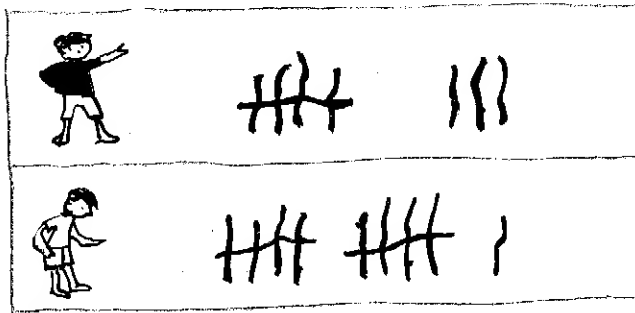
हम जमीन पर फिर एक वर्ग बनाते हैं।
३ इस बार इसे ९ वर्गों में विभाजित किया
 और हर एक मध्य में एक सूराख खोदा गया
 जिसमें कंचे रखे जायेंगे।

अब यहाँ पर ९ कंचे-गड़ढे हैं। दो
 खिलाड़ियों में से प्रत्येक को ६ कंचे मिलते
 हैं। एक को काले और दूसरे को पारदर्शी।
 खेल नाट्स और क्रासेज की तरह शुरू होता है
 अर्थात् प्रथम खिलाड़ी एक कंचा रखता है तब
 दूसरे को अपना पहला कंचा रखने की पारी
 मिलती है। दोनों एक आड़ी, खड़ी या तिरछी
 रेखा बनाने की कोशिश करते हैं। विजयी वह
 होता है जो सफल होता है।

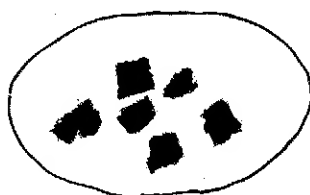


हिमाब

हर बार जो दौंव जीतता है, बोर्ड पर एक
 निशान खींचता है या एक लकड़ी के टुकड़े
 को जोड़ लेता है।



हमने पत्थर या टाइल के टुकड़ों को गणकों
 की तरह प्रयुक्त किया है।





वर्ग के भीतर दायरा

फेंकने पर जिसकी गोली पहले दायरे में आ जाती है, वही खेल शुरू करता है। फिर दूसरा खिलाड़ी वर्ग के अंदर दो गोलियाँ रखता है। पहला खिलाड़ी अपने कंचे से उनको मारने की कोशिश करता है जिससे की वे वर्ग के बाहर निकल जायें। मारते समय उसके कंचे को वर्ग के अंदर उछलना जरूर चाहिए। जितने समय तक वह किसी कंचे को मारता रहेगा, वह फिर से खेलता रहेगा। 'त्रिभुज' या 'वर्ग' के बजाय इस खेल के नियम अधिक हैं और एक दूसरे के अंदर दो आकृतियाँ हैं।

ये माना हुआ खेल है लेकिन उद्देश्य प्राप्ति के लिए नियमों में कुछ सुधार किया जा सकता है। आकृतियों का समिश्रण और १-९ तक गिनतियों को सीखना जिसमें अंकों के मूल्यों का भी समावेश आसानी से पाया जा सकता है

उदाहरणार्थ

$$3-1 = 2 \text{ या } 2 + 2 = 4$$

$$6-1 = 5 \text{ या } 1 + 3 = 4$$

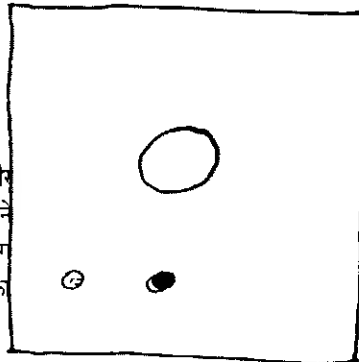
२ या ३ में गिनती जैसे कि नाट्स और क्रासेज में या ५ में जैसे ५ का मिलान करने का निशान लगाना ये सब खेल के अंतरंग भाग हैं और विभिन्न प्रकार से गणित का अभ्यास करते हुए शब्द सामर्थ्य बढ़ाते हैं।

राजा और रानी

जमीन में एक छोटा गड्ढा खोदा जाता है। खिलाड़ी अपना कंचा उसी गड्ढे में डालने की कोशिश करता है। जो ऐसा करने में सफल हो जाता है, वह राजा होता है और दूसरों के कंचों को मारता है। इस खेल में निशानेबाजी मारना और लगभग दूरी का प्रयास होता है न कि कंचे बटोरने का।

दस्सा और बीसा

वह राजा और रानी का वैधन्य है जो ६ दस तक गिनने के लिए है अर्थात् १० पहली मार के और २० दूसरी के जब तक कि खिलाड़ी बाहर न हो जाये। इसमें भी आपकी जीत का हिसाब भी जरूरी है लेकिन इस बार यह दस में टाका जायेगा।



पिटू

दूसरा आम गली का खेल जिसमें बच्चे टाइलों के टुकड़े बटोरते हैं (सामान्यतया छत से टूटी हुई मिट्टी की टाइलें) और सात का एक श्रेणीय मीनार बनाते हैं। मॉटेसरी के सामान में आकार की किस्में, श्रणियाँ, सामान – गुलाबी मीनार, एक छड़ी का गोल अंदरूनी भाग, छड़ी पर बड़े से छोटे-छोटे होते, चौकोन सबसे ऊपर का सबसे छोटा। ये पिरामिड की तरह की बनावटें या आकार श्रणियाँ प्रारम्भिक शिक्षा के सामान का अंतरंग हिस्सा हैं।

इसी तरह टाइलों के ये टुकड़े लगाये जाते हैं जिससे कि सबसे बड़ा नीचे रखा जाये, कुछ छोटा नीचे से दूसरे स्थान पर होता है, इसी तरह ७ तल तक बनाया जाता है जिसमें सबसे छोटी टाइल सबसे ऊपर रहती है। आप देखेंगे कि जब ये मीनार बनाया जाता है तो यदि कोई छोटा बच्चा ठीक से काम नहीं कर पाता है तो कोई बड़ा बच्चा, उस ढेर को तोड़ देगा और उसे फिर से रखेगा। हर बार जब गेंद से पिटू का ढेर तोड़ा जाता है, उसे फिर से बनाया जाता है, जिससे आकार को समझने में अच्छा अभ्यास मिल जाता है।

गली के खेल पूरी तरह बिना खर्चीले हैं, बहुत से बच्चे जानते हैं कि उन्हें कैसे खेला जाता है। इसमें भाग-दौड़ भी खूब होती है। हमारे अनुभव के अनुसार शिक्षा हेतु अब तक के अत्यंत सफल खेल हैं।



पछेता

पचेता पचिका या ५ पत्थर:



जैसे लड़के अधिकांश जगहों पर कंचे खेलते हैं, वैसे ही बहुत सी जगहों पर लड़कियाँ ५ पत्थर खेलती हैं। राजस्थान और गुजरात के राज्यों में लाख के बने साफ चोकोन टुकड़े होते हैं जो पीले, हरे, लाल या काले होते हैं, जिनमें एक 'लहरिया' बनी होती है। वे बड़े आकर्षक और सस्ते होते हैं। इनके न होने पर, लड़कियाँ होशियारी से ५ पत्थर या कंकड़ियाँ खेलने के लिए चुन लेती हैं।

खिलाड़ी ५ पत्थर जमीन पर फेंकती है, फिर एक उठाकर हवा में उछालती है, इसके पहले कि ऊपर से गिरते हुए पत्थर को पकड़े, वह जमीन से दूसरा पत्थर उठाती है।



वह उसी तरह चारों को उठाती रहती है। फिर दूसरी बार फेंकने पर वह २ साथ में उठाती है और फिर २ साथ में, फिर ३ और १ फिर एक बार फेंकने में सभी चारों को एक साथ। यहाँ हमें ४ और ५ के सभी संभाव्य समिश्रण प्राप्त होते हैं। सामान्यतया खेल एक हाथ से खेला जाता है अर्थात् उसी हाथ से उठाना और पकड़ना लेकिन छोटी बच्चियों के लिए दोनों हाथों का प्रयोग करना आसान होगा। आँख और हाथ का सामंजस्य स्थापित करने के साथ-साथ ५ का संख्या-मूल्य अपने आप समझ में आ जाता है।



विकल्प

५ पत्थर या ६ या ७ में संशोधन कर सकते हैं जिससे शुद्ध संख्या शीघ्रता से आ सके -
उदाहरणार्थ

क) कितने? समूह का प्रत्येक खिलाड़ी ७ पत्थर पाता है (या ८ या ९ या ६)। जिस खिलाड़ी की बारी आती है उसके हाथ पीछे होते हैं - यकायक वह एक ढेर बीचोबीच में रख देता है। ऐसा जरूरी नहीं कि उसे सारे के सारे पत्थर रखने हैं।

दूसरों को तुरंत उत्तर देना है कि कितने?

उदाहरणार्थ यदि उस ढेर में ७ पत्थर हैं तो पहला बच्चा जिसने ७ कहा, वह खिलाड़ी से एक पत्थर पाता है, वैसे ही वह जिसने गलत उत्तर दिया, उसे एक पत्थर खिलाड़ी को देना पड़ता है। विजयी वही माना जाता है जिसके पास ज्यादा पत्थर जमा हो जायेंगे। कंकड़, टाइलों के टुकड़े, चिकने टुकड़े यही सब इस खेल के लिए यथेष्ट है। ९ तक शीघ्र और शुद्ध गिनने का उद्देश्य नियमों और पत्थरों की संख्या में कुछ परिवर्तन करके किया जा सकता है।

ख) प्रत्येक रंग के कितने? पंचेता विभिन्न रंगों में मिलते हैं। हम ५-५ के दो भिन्न-भिन्न रंगों के सेट लेकर १० बनाते हैं, जैसे कि ५ पीले ५ हरे। वह खिलाड़ी जिसकी बारी है, उसके पास सभी दस हैं और वह मध्य में हर रंग में से कुछ रख सकता है जैसे कि ३ पीले, ३ हरे और ढेर को अपने हाथ से ढक लेता है जिससे कि दायरे के दूसरे लोग एक नजर ही डाल सकें।

दूसरे यह कहने की कोशिश करते हैं कि उन्होंने हर रंग के कितने देखे और कुल कितने देखे। उदाहरणार्थ - उत्तर हो सकते हैं

$$३ \text{ पीले} + २ \text{ हरे} = ५ \text{ कुल}$$

$$४ \text{ पीले} + २ \text{ हरे} = ६ \text{ कुल}$$

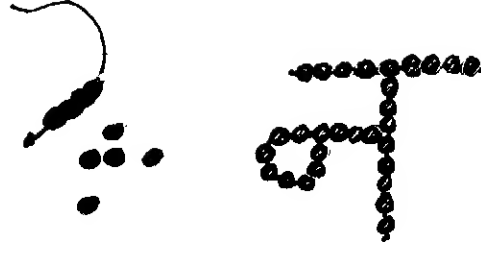
$$३ \text{ पीले} + ३ \text{ हरे} = ६ \text{ कुल}$$

ग) धरो और कहो पचेता खेल को इसके मूल नियमों के अनुसार खेलो अर्थात् १० चौकौन लेकर पत्थर फेंको और उठाओ। नेता अलग-अलग समिश्रण पुकारता है जैसे कि ३+२+१ खिलाड़ी एक पचेता फेंकता है और उठाता है और फिर दूसरी बार में फेंक कर २ उठाता है और तीसरी बार में १ उठाता है - कुल '६' बताते हुए। जीती हुई बाजियों की गिनती एक चिन्ह लगा कर की जा सकती है।



अंताक्षरी

भारत के कई राज्यों में बच्चों और बड़ों में अंताक्षरी बहुत आम है। वास्तव में, जब भी कहीं एक समूह होता है, उन सबको साथ में आनंद मनाने का मन होता है, वे कुछ गाना चाहते हैं। अंताक्षरी गीत का आखिरी अक्षर होता है जो एक दल गाता है - दूसरा दल आखिरी अक्षर का स्वर पकड़ कर उससे गीत शुरू करता है। यह खेल शिक्षित-अशिक्षितों दोनों के बीच बहुत प्रसिद्ध है।



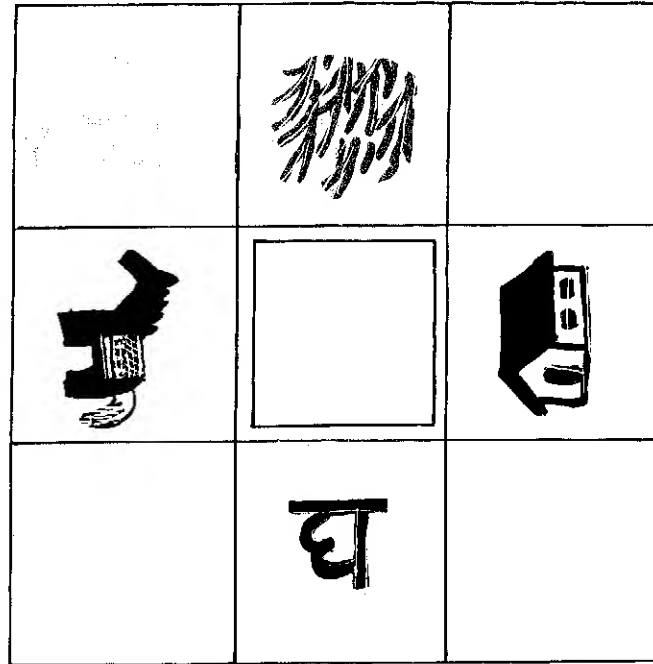
विकल्प

क) इससे हमें यह विचार आया कि इसकी प्रसिद्धि का लाभ लेकर **अक्षर की पहचान** शुरू की जाये क्योंकि स्वर की पहचान तो पहले से ही हो रही है। राजस्थान, गुजरात, काठियावाड़ और कच्छ के राज्य हैं जहाँ **दानों** की माला बनाने का काम बहुत होता है। हमने थोड़ा सा तार माला बनाने के लिए लिया। उसमें मोतियों के अक्षरों को खेल में सम्मिलित कर लिया। अब आखिरी अक्षर उठाकर बीच में दूसरे समूह के लिए रखें जिससे उसे पहचान कर अगला गीत गाया जा सके।

ख) रस्सी और छड़ियों के टुकड़ों से अक्षर बनाए जाते हैं। रस्सियों के टुकड़ों और छोटी-छोटी लकड़ी की छड़ियों से भरा एक सड़क बीच में रखा जाता है। हर समूह जैसे ही एक गीत गा चुका कि, गायक को धरती पर बनाये मध्यवर्ती दायरे में भेजा जाता है। यहाँ उसे आखिरी अक्षर बनाना होता है जैसे कि छड़ी से 'क' की बीच की पंक्ति बनती है और मुड़ी हुई पंक्तियों के लिए रस्सी का प्रयोग किया जाता है।



जादुई खिड़की INDOWS



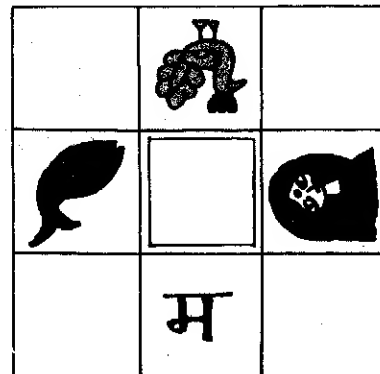
यह एक कागज का आयत है जिसमें चौड़ाई और लंबाई में तीन पट्टें होती हैं जिससे मुख्य आयत के टुकड़े में नौ आयत बन जाते हैं। बीच की खिड़की या आयत को काटकर एक पारदर्शी कांच लगा दिया जाता है। अंदर की तरफ में चार अलग-अलग तस्वीरें लगी होती हैं। ठीक से मोड़े जाने पर पारदर्शी खिड़की से केवल एक तस्वीर ही दिखायी देती है।

कांच लगा हुआ छोटा सा कागज का टुकड़ा खिलोना बेचने वाले के यहाँ आमतौर पर २५-५० रुपये में बेचा जाता है। आप अपने दोस्तों से पूछें कि वे कौन सी तस्वीर देखना चाहेंगे और तब आप कागज को मोड़कर वही तस्वीर दिखा दें जो वह देखना चाहता है - इसमें चालाकी बस इतनी है कि उस विशेष तस्वीर को कांच की तरफ सबसे पहले मोड़ दिया जाये।

विकल्प

हमने अपनी जादुई खिड़कियाँ कांच के बजाय प्लास्टिक खिड़कियाँ लगा कर बनायीं और यह तय किया कि वे तस्वीरें रखी जायें जो एक ही आवाज से पुकारी जाती हैं - ३ तस्वीरें और अक्षर कुल मिलाकर '४', इस तरह किसी विशेष अक्षर की आवाज को पक्का करना जैसे कि 'म' 'मा', मछली, मोर

जादुई खिड़कियाँ मजेदार और सस्ती होती हैं।



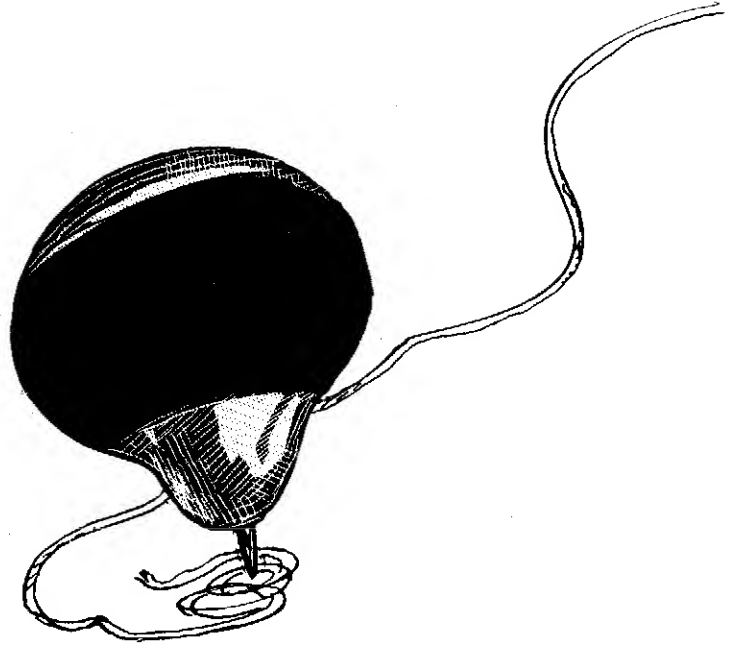
लट्टू

बच्चों में डोरी से लट्टू नचाना एक दूसरा प्यारा खेल है। डोरी की लपेटन कलाई का मोड़ना और जमीन की सतह से लट्टू नाचता है। सवाल यह है कि यह कितने समय तक नाचेगा? यही समय के विषय में बातचीत का बढ़िया तरीका है।

क) घड़ी में सेकेंड की सुई होती है - प्रत्येक नाच को समय देखकर लिख लिया जाता है
उदाहरणार्थ - अजय ७ सेकेंड, गोपाल ३½ सेकेंड, बबलू ४½ सेकेंड। कौन १ मिनट तक पहले नचाएगा? पांच मिनट तक लट्टू पहले नचाएगा?

ख) समय का कुछ अंदाज होने के बाद - जब एक खिलाड़ी फेंकता है तो दूसरे लट्टू नचाने के पहले समय का अंदाजा लगा लेते हैं।

सबसे निकटतम अंदाजा लगानेवाले को अगली बारी मिलती है।



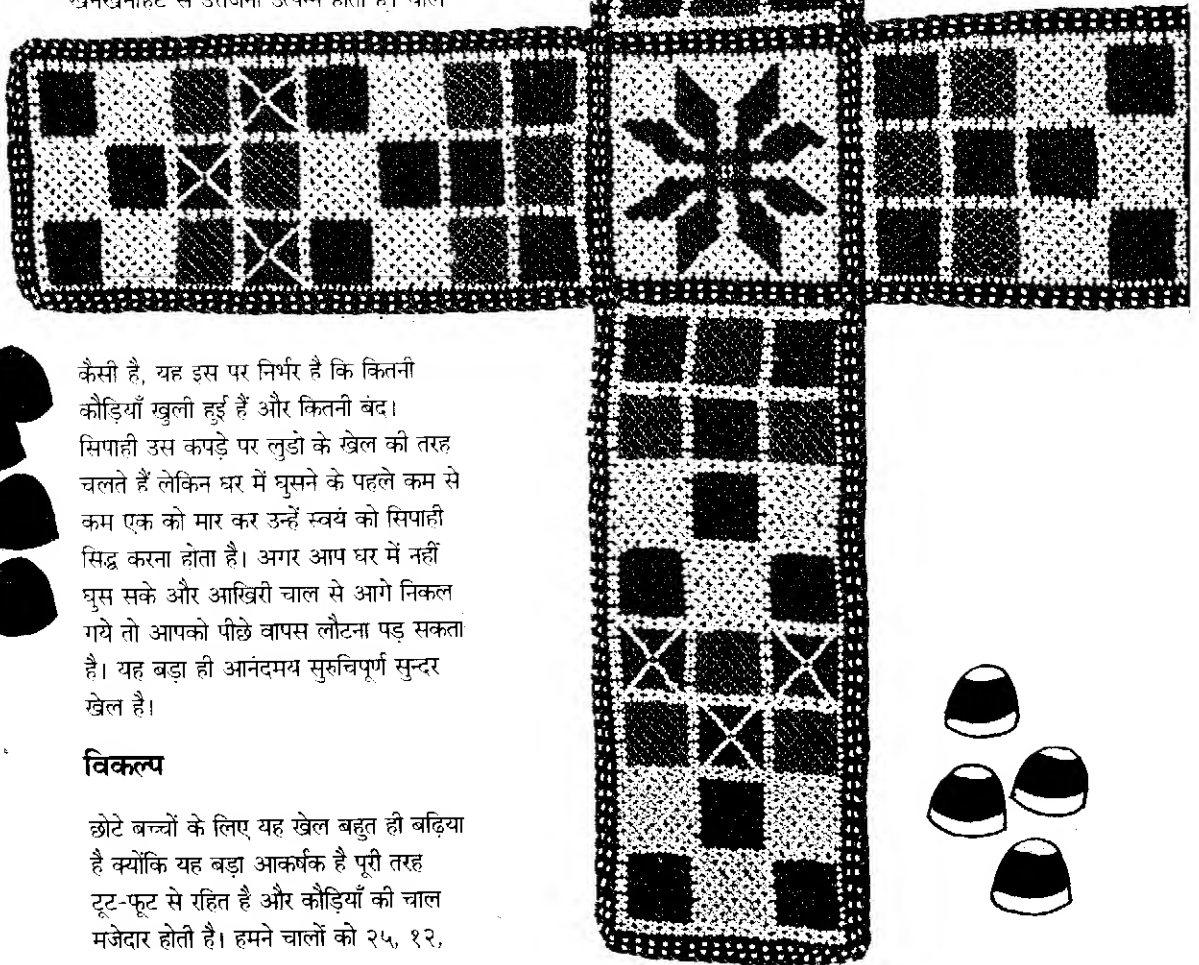
चौपड़ या चौपत

यह भारतीय परम्परागत खेल है जिसका संभव्य अर्थ 'चार पथ' हो सकता है।

इसे तह किए जा सकने वाले मोटे कपड़े पर खेला जाता है जिस पर हाथ से भव्य कसीदाकारी करके मोती टंके होते हैं। खूबसूरत 'चौपतों' के लिए कच्छ और सोराष्ट्र के इलाके बहुत प्रसिद्ध हैं। हर परिवार का अपना हाथ से कड़ा मोती का कपड़ा होता है।

इस खेल में चार खिलाड़ी होते हैं। हर खिलाड़ी के पास चार सिपाही होते हैं जो किले की सुरक्षा के लिए सड़क पर घूमते हैं। सिपाही लकड़ी के नुकीले टुकड़े के बने होते हैं जो खूबसूरती से दो रंगों में रंगे होते हैं।

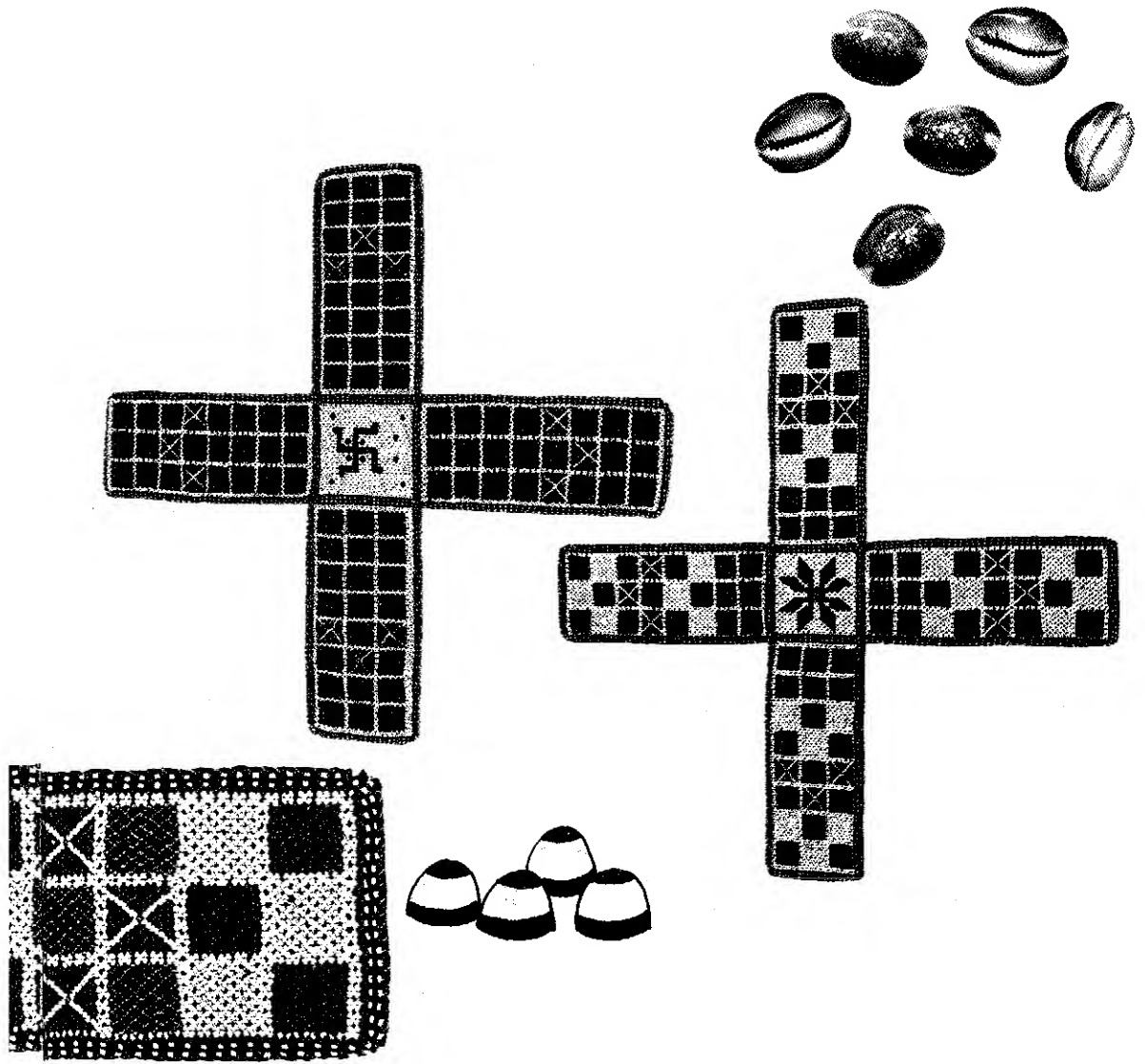
खेल का सबसे बढ़िया हिस्सा है चाल। इसके लिए कोई पॉसा नहीं होता सिर्फ छः कौड़ियाँ होती हैं। कौड़ियों को दोनों हथेलियों के भीतर खनखनाकर फेंका जाता है। कौड़ियों की खनखनाहट से उत्तेजना उत्पन्न होती है। चाल



कैसी है, यह इस पर निर्भर है कि कितनी कौड़ियाँ खुली हुई हैं और कितनी बंद। सिपाही उस कपड़े पर लुंडों के खेल की तरह चलते हैं लेकिन घर में घुसने के पहले कम से कम एक को मार कर उन्हें स्वयं को सिपाही सिद्ध करना होता है। अगर आप घर में नहीं घुस सके और आखिरी चाल से आगे निकल गये तो आपको पीछे वापस लौटना पड़ सकता है। यह बड़ा ही आनंदमय सुरुचिपूर्ण सुन्दर खेल है।

विकल्प

छोटे बच्चों के लिए यह खेल बहुत ही बढ़िया है क्योंकि यह बड़ा आकर्षक है पूरी तरह टूट-फूट से रहित है और कौड़ियाँ की चाल मजेदार होती है। हमने चालों को २५, १२,



१० के भिन्न-भिन्न मतलबों को छोड़कर सरल कर दिया है और १, २, ३, ४, ५, ६ को अंगीकार किया है (क्योंकि ६ ही कौड़ियाँ होती हैं)। गिनना, चलना, मारना मजेदार होता है, संयोगवश हम यह भी बता सकते हैं कि ६ में से कितने 'खुले' कितने 'बंद' या उल्टे पड़े।

१) अगर तीन 'खुले' हैं तो खिलाड़ी अपने मार्ग से तीन कदम आगे बढ़ता है। जब वह एक दायरा पूर्ण कर लेता है और अपने मार्ग पर वापस आ जाता है वह अंदर घूम कर विजय स्तम्भ को पा सकता है। चाल और गिनती हमारी आवश्यकतानुसार बदली जा सकती है।

२) पहाड़ा सीखने वाले बच्चों को अभ्यास की जरूरत होती है। हमने चार का पहाड़ा लिया, इससे हर चाल का मतलब हुआ ३ खुले अर्थात् ४ ३ १२ १२ कदम चलो। पहाड़े में जब तक बच्चे कमजोर होते हैं, हम पहाड़े को श्यामपट्ट पर लगा देते हैं जिससे बच्चे देख सकें। एक सप्ताह या ऐसे ही कुछ समय बाद उसकी जरूरत नहीं पड़ती।

$$४ \times १ = ४$$

$$४ \times २ = ८$$

$$४ \times ३ = १२$$

$$४ \times ४ = १६$$

$$४ \times ५ = २०$$

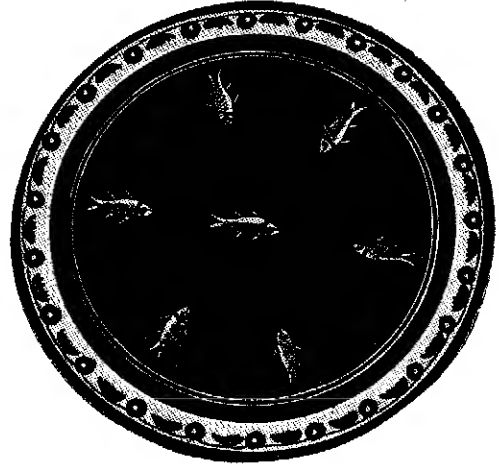
$$४ \times ६ = २४$$

दशावतार गंजीफा

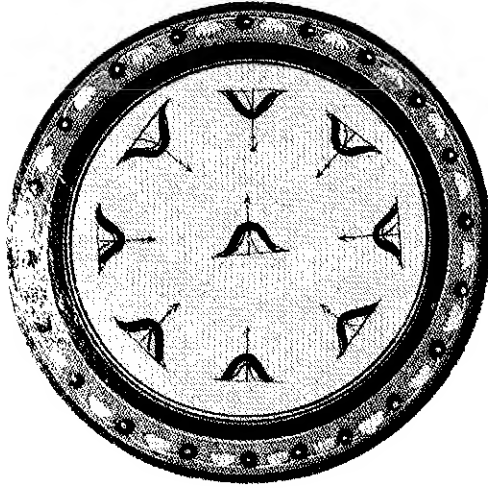
रत्नागिरी और कोंकन के जिलों में ये परम्परागत 'गंजीफा' या ताश के पत्ते अभी भी बनाये जाते हैं। तमाम तरह के ताश के पत्तों की कहानियाँ दो पीढ़ियों के पूर्व तक की इस इलाके में प्रचलित हैं। ये कार्ड गोलाकार लकड़ी की तस्ती होती है और वे उतनी ही महीन होती है जितने कि आज के प्लास्टिक के बने प्लेइंग कार्ड। ये बहुत बढ़िया ढंग से रंगे और सजाये जाते हैं। घोड़ों पर सवार राजे अपने-अपने चिन्हों और हथियारों सहित की तस्वीरें खूबसूरती से बनायी जाती हैं। तस्ती में किनारे की एक चित्रकारी करके, उसे पूरा जाता है।

'दशावतार' में भगवान विष्णु के दस अवतार बताये जाते हैं।

कवि जयदेव के काव्य में इनका वर्णन किया गया है और भरत नाट्यम एवं मणिपुरी शास्त्रीय नृत्यों से सजाया है। दशावतार को समझाने के लिए इतना कहना यथेष्ट है कि जब भी धरती पर पाप कर्म बढ़ता है भगवान विभिन्न रूपों में स्वर्ग से उतर कर अवतार लेते हैं।



हर अवतार का अपना एक कारण है। भगवान ने पशु, अर्ध पशु, अर्धपुरुष, ब्राह्मण कुमार के रूपों में जन्म लिया हर बार जब उन्होंने असुरों से युद्ध किया, उनकी देहाकृति के अनुरूप उनका विशेष चिन्ह है जिसके विशेष गुण होते हैं। ये चिन्ह १ से १० तक कार्डों का एक सेट बनाते हैं



विकल्प

क) हमने छोटे बच्चों के लिए ३० के सेट का उपयोग किया अर्थात् एक समय में तीन अवतार। तीन बच्चे एक सेट को चुन लेते हैं। इसमें मौलिक रंग और चिन्ह सहायक बनता है - यह एक साधारण जोड़ा मिलाने का अभ्यास है।

ख) फिर एक ने ५ धनुषों को चिन्ह वाला कार्ड चला। दूसरे को ५ मछली वाला कार्ड चलना है, तीसरे को ५ कुल्हाड़ी वाला कार्ड चलना है। हमने यहाँ संख्याओं का जोड़ा बिठाया और ठीक गिनती के लिए कार्डों को जाँचा।

ग) हम तीन अवतारों को भी पहचान सकते हैं क्योंकि उनकी कहानियाँ आश्चर्यमयी हैं।

घ) हर खिलाड़ी के पास एक भिन्न रंग होता है। अतः ज्यादा से ज्यादा १० खेल सकते हैं। एक खिलाड़ी कार्ड चलता है और उसे सबको एक झलक दिखाकर ढक लेता है जैसे कि

८। दूसरों को अपने सेट में ८ खोजकर कार्ड चलना है। खिलाड़ी चले हुए कार्डों को उठाकर देखता है और यह जाँचता है कि किसने ८ चला। सभी ठीक चालों को एक तरफ रख दिया जाता है और गलत चालों के कार्ड तत्सम्बन्धी खिलाड़ियों को वापस कर दिए जाते हैं। जो सबसे पहले सारे कार्ड चल लेता है, वही विजयी होता है इससे दो बार गिनती को जल्दी से गिनने की आदत पड़ती है। साधारण प्लेइंग कार्ड भी वही (क) और (ख) उद्देश्य पूरा करते हैं यद्यपि वे इतने आकर्षक नहीं होते।

